

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LLOP MOUGN”
DENGAN TEKNIK *ROTSOPE***

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

OKTIVANI ANGGIA RACHMALITTA
NIM. 1500121033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

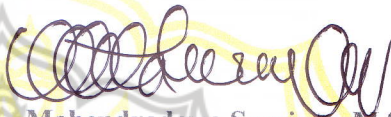
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LLOP MOUGN” DENGAN TEKNIK *ROTSOPE*

Disusun oleh:

Oktivani Anggia Rachmalitta

NIM. 150121033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... **1.2. JUL 2018**



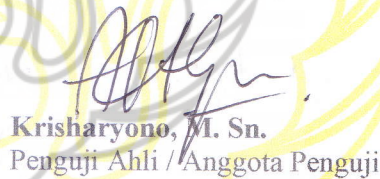
Mahendradewa Suminto, M.Sn.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Tanto Harthoko, M. Sn.

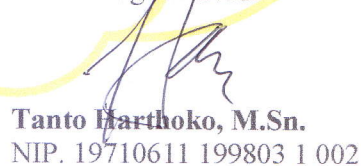
Pembimbing II / Anggota Penguji



Krisharyono, M. Sn.

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan



Marsudi, S Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Oktivani Anggia Rachmalitta

No. Induk Mahasiswa : 1500121033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
"LLOP MOUGN" DENGAN TEKNIK *ROTSOPE*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Yang menyatakan



Oktivani Anggia Rachmalitta

NIM. 1500121033

NB : * bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga, penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan pembuatan Karya Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Film Animasi 2D “Llop Mough” Dengan Teknik *Rotoscope*”. Karya ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Ahli Madya program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini pasti ada kekurangannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat diapresiasi guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut. Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Do’a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua Orang Tua dan keluarga tercinta atas do’a dan dukungan baik dari segi moril, materil dan segalanya hingga terselesaikannya karya ini.
2. Almamater kebanggaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Marsudi, S. Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Dosen Wali dan Dosen Pembimbing II.
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Teman-teman tercinta diberbagai kalangan, serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Oktivani Anggia Rachmalitta

ABSTRAK

Kebiasaan mengompol merupakan hal yang pasti pernah dialami setiap orang terutama anak kecil, dan berbagai macam cara pun dilakukan untuk menghentikan hal tersebut. Minimnya pengetahuan sebagian masyarakat jaman dulu akan suatu hal sehingga mempercayai mitos. Mitos menggigitkan pusar oleh capung dipercayai bisa menghentikan kebiasaan mengompol. Hal inilah yang kemudian berdasar pada pengalaman pribadi memunculkan ide untuk menciptakan film animasi karena menarik dan unik. ditambah dengan menggunakan alur cerita kombinasi. Menyatukan kejadian nyata dengan mimpi.

Karya film pendek animasi “Llop Moun” menceritakan seorang anak perempuan yang percaya dengan mitos pusar yang digigit capung bisa menghentikan kebiasaan mengompol, namun ketika ia melakukannya, ia tetap mengompol. Cerita disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D bergenre eksperimental, karena film animasi ini memiliki alur yang cenderung loncat-loncat dan plot acak sehingga tidak terlalu mudah untuk dimengerti karena didalam film ini tidak menceritakan maksud secara langsung.

Pembuatan karya ini menggunakan proses *rotoscope* untuk mengeksplorasi teknik dan mendapatkan hasil gerakan yang lebih realis untuk mendapatkan kesan berbeda di filmnya.

Kata Kunci : Mengompol, eksperimental, *rotoscope*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan.....	5
D. Target Audien.....	5
E. Indikator Capaian Akhir	5
BAB II EKSPLORASI.....	10
A. Landasan Teori	10
B. Tinjauan Karya	12
BAB III PERANCANGAN.....	14
A. Cerita	14
1. Tema	14
2. Sinopsis.....	15
3. <i>Treatment</i>	15
4. Naskah	16
B. Desain	21
1. Karakter Utama.....	21
2. Karakter Pendukung	22
3. <i>Storyboard</i>	23
C. Lingkungan.....	25
D. <i>Software</i>	26
E. <i>Background Music</i>	26
BAB IV PERWUJUDAN.....	27
A. Praproduksi	27
1. Konsep Dasar.....	27
2. Desain Karakter	27
3. <i>Animatic storyboard</i>	30
B. Produksi	31
1. <i>Live shooting</i>	31
2. <i>Offline editing</i>	32
3. <i>Rotoscope</i>	33

4. <i>Coloring</i>	36
5. <i>Background</i>	36
6. <i>Scoring</i>	39
C. Pascaproduksi.....	39
1. <i>Compositing</i>	39
2. <i>Editing</i>	39
3. <i>Mastering</i>	42
D. <i>Merchandising</i>	42
BAB V PEMBAHASAN	43
A. Proses Produksi	43
1. Praproduksi	43
2. Produksi	43
3. Pasca Produksi	44
B. Pembahasan Isi Film	44
4. Preposisi	44
5. Konflik	45
6. Resolusi	46
C. Penerapan Prinsip Animasi	48
BAB VI PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> film Immersion	13
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> film <i>Scent of Geranium</i>	13
Gambar 3.1 Konsep Visual Tokoh Mali	21
Gambar 3.3 Konsep Visual Tokoh Pendukung.....	22
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman 1	23
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman 2	24
Gambar 3.6 Konsep <i>Background</i> Kebun	25
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tokoh Mali.....	28
Gambar 4.2 <i>Color Palette</i> Tokoh Mali	28
Gambar 4.3 Karakter Capung	29
Gambar 4.4 Kupu-kupu dan semut	29
Gambar 4.5 <i>Screenshot animatic storyboard</i>	30
Gambar 4.6 <i>Screenshot animatic storyboard</i>	30
Gambar 4.7 Lokasi <i>shooting</i> kolam renang untuk film “Llop Mough”	31
Gambar 4.8 Proses <i>shooting</i> di kolam renang.....	32
Gambar 4.9 Cara untuk meng- <i>import file</i>	31
Gambar 4.10 <i>Image sequence</i> yang berurutan dan akan di <i>import</i>	33
Gambar 4.11 <i>File</i> sudah terimport, kemudian <i>new layer</i> untuk membuat <i>layer rotoscopenya</i>	34
Gambar 4.12 <i>Image source</i>	35
Gambar 4.13 <i>Tracing</i> secara <i>frame by frame</i> dan karakter diubah menyesuaikan desain karakter	35
Gambar 4.14 Proses <i>rotoscope</i> dilakukan menggunakan <i>software</i> TvPaint Animation Pro 10.....	35
Gambar 4.15 Hasil <i>screenshot</i> setelah gambar asli dihilangkan terlihat <i>outlinenya</i> ..	35
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring scene 04 shot 09</i> yang sudah diwarnai dan <i>outline</i> dihilangkan	36
Gambar 4.17 Alat dan bahan.....	37
Gambar 4.18 Sketsa dan diwarnai.....	37
Gambar 4.19 Diberi <i>outline</i> dan di <i>scan</i>	37
Gambar 4.20 Hasil <i>scan</i> yang kemudian di <i>editing</i> dalam Adobe Photoshop cs6.....	38
Gambar 4.21 Hasil akhir <i>background</i> yang digunakan untuk film.....	38
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing Scene 04 shot 04</i>	40

Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing Scene 07 shot 02</i>	40
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> Proses Ekspor <i>Compositing scene 07 shot 02</i>	41
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	41
Gambar 4.29 Desain <i>Totebag</i> Llop Mough.....	42
Gambar 4.30 Desain kaos Llop Mough	42
Gambar 5.1 Pengenalan Latar Tempat dan Suasana	45
Gambar 5.2 Pengenalan Tokoh Utama Niu	45
Gambar 5.3 Pengenalan Tujuan Tokoh Utama Niu	45
Gambar 5.4 Mali menabrak dinding	46
Gambar 5.5 Mali ingat sesuatu.....	46
Gambar 5.6 Mali membebaskan capung	46
Gambar 5.7 Mali berenang diatas kasur	47
Gambar 5.8 Mali menertawakan sesuatu	47
Gambar 5.9 Mali melihat kasurnya yang sedang dijemur di kebun.....	47
Gambar 5.10 <i>Screenshot Scene 01 Shot 03</i>	48
Gambar 5.11 <i>Screenshot Shot 3</i>	49
Gambar 5.12 <i>Screenshot Sceene 02 Shot 03</i>	49
Gambar 5.13 <i>Screenshot Scene04 Shot 10</i>	50
Gambar 5.14 <i>Screenshot Scene 04 Shot 14</i>	50
Gambar 5.15 <i>Screenshot Scene 02 Shot 4</i>	51
Gambar 5.16 <i>Screenshot scene 8 shot 2</i>	51
Gambar 5.17 <i>Screenshot Scene 4 Shot 9</i>	52
Gambar 5.18 <i>Screenshot Scene 04 Shot 12</i>	52
Gambar 5.19 <i>Screenshot Scene 05 Shot 01</i>	53
Gambar 5.20 Desain Karakter Mali	53
Gambar 5.20 Desain Karakter Mali	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengompol atau dalam bahasa medis disebut ‘Enuresis’ adalah permasalahan yang hampir setiap orang pernah mengalami disegala usia, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa sekalipun, akan tetapi kondisi ini memang lebih sering dialami ketika di usia anak – anak. dr. I Gusti Ayu Trisna Windiani SpA. menjelaskan dalam Sari Pediatri Vol. 10 (Prevalensi dan Faktor Risiko Enuresis pada Anak Taman Kanak-Kanak di Kotamadya Denpasar) (Oktober 2008, 03) yaitu:

Berbagai penyebab enuresis pada anak antara lain faktor genetik, hormonal, anatomi, kondisi medis seperti seperti konstipasi, infeksi saluran kencing, problem psikologis, kapasitas kandung kemih yang kecil, gangguan tidur, keterlambatan perkembangan, dan imaturitas fungsi sistem saraf pusat. Enuresis dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak.

Sebetulnya banyak cara yang lebih masuk akal untuk mencegah dan menghentikan masalah mengompol ini, akan tetapi ada beberapa masyarakat yang memiliki kepercayaan terhadap mitos yaitu menghentikan kebiasaan mengompol dengan cara menggigitkan capung di atas pusar. Sebagian orang percaya dengan mitos ini padahal faktanya belum ada bukti dari segi medis mengenai hal tersebut.

Rosichin Ubaidillah, Peneliti serangga dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia mengatakan anggapan capung yang menggigit pusar anak dapat menghentikan kebiasaan mengompolnya itu keliru. "Itu mitos. Hingga kini belum ada penelitian ilmiah yang membuktikannya," kata Rosichin yang juga profesor riset di bidang Zoologi LIPI, Sabtu, 6 Januari 2017.

Sebenarnya maksud capung disini bisa menjadi sugesti untuk menakut – nakuti seseorang yang suka mengompol tersebut sehingga mempengaruhi

fikirannya agar berhenti mengompol, namun sesungguhnya hal ini kurang tepat dan bisa menimbulkan sebuah trauma atau phobia.

Bukannya bikin anak berhenti mengompol, Rosiching berpendapat, gigitan capung justru dapat mentransfer mikroba patogen atau penyakit masuk ke dalam tubuh. "Gigitannya jelas bisa melukai kulit anak yang masih rentan, gigitan capung juga bisa membuat anak menjadi fobia terhadap serangga bersayap empat itu. "Secara psikologis tidak bagus untuk anak."

Capung atau sibar-sibar adalah kelompok serangga yang tergolong ke dalam bangsa Odonata yaitu serangga dengan panjang dan tubuh yang ramping. Sayap memanjang, memiliki antena dan bervena banyak serta membraneus. Sayap depan dan sayap belakangnya hampir sama bentuk dan ukuran. Antennanya pendek seperti bulu yang keras. Contohnya capung raksasa dan capung jarum. Di Indonesia, capung memiliki mitos yang sampai saat ini masih melekat di masyarakat salah satunya capung dapat menghilangkan kebiasaan anak kecil mengompol dengan cara mengigitkan capung pada pusar.

Mitos meletakkan capung pada pusar ini menjadi hal yang unik dan menarik, bagaimana sebagian orang masih memiliki kepercayaan terhadap hewan. Sebagian orang mengetahui mitos ini sebagian lagi belum mengetahuinya, bahkan ada yang mengalaminya langsung. Ada sebagian orang yang berhasil dan ada juga sebagian orang yang tetap mengompol setelah melakukan hal mitos ini.

Di jaman yang sudah lebih maju dari segi medis dan pengetahuan orang pasti akan berfikir dua kali untuk melakukan hal tersebut lain halnya ketika jaman dulu sebagian besar orang masih banyak yang mempercayai mitos. Berangkat dari mitos tersebut dan merupakan pengalaman pribadi sewaktu kecil sehingga muncul ide untuk membuat animasi pendek mengenai seorang perempuan remaja yang percaya dengan mitos ini. Ide cerita untuk film animasi ini kemudian dikembangkan sedemikian rupa sehingga memiliki alur cerita yang tidak beraturan sehingga maksudnya tidak dijelaskan secara langsung. Pesan yang akan disampaikan tidak bisa diketahui secara langsung sebelum menilik keseluruhan cerita supaya menimbulkan ambigu dan berbagai macam persepsi yang melihatnya.

Judul film “Llop Mough” diangkat dari kata ‘mengompol’ yang dikreasikan menjadi ‘nguompoll’. Untuk memberi kesan hiperbola maka kata tersebut dibalik menjadi ‘llopmough’. Supaya tidak terlalu mudah tertebak dan membuat orang bertanya-tanya akan judulnya yang aneh maka dibagi menjadi dua suku kata, menjadi “Llop Mough”. Sehingga terdengar sangat unik ditelinga, memiliki ciri khas dan seperti berasal dari bahasa asing.

Film animasi merupakan media yang semakin diminati banyak orang karena mempunyai daya tarik tersendiri. Film animasi merupakan karya yang memiliki berbagai macam tujuan, selain untuk hiburan semata, film animasi bisa menjadi sarana penyampai pesan bahkan untuk komersil. Jenis filmnya pun beragam berdasarkan durasinya yaitu film pendek, serial (film bersambung), dan *feature* (film panjang). Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)* (2016, 1), Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang grafitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan.

Teknik membuat animasi terbagi menjadi dua kategori yaitu menggunakan teknik tradisional dan non tradisional. Teknik tradisional mengerjakan secara manual semua gambar dibuat satu per satu oleh animator dengan berbagai macam media mulai dari kertas, *cell* (plastik transparan), pasir, cahaya, maupun digambar langsung digital dan ragam lainnya, sedangkan non tradisional tidak perlu mengerjakan semua animasi dengan digambar satu per satu namun sudah dibantu dengan menggunakan *software*.

Seiring perkembangan jaman teknik pembuatan animasi pun semakin beragam diantaranya *cut out/puppet* (seperti wayang kulit), 2D, 3D, *stopmotion* (merekam adegan), hingga *rotoscope* (menjiplak gambar) dan beragam kreasi lainnya.

Film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film eksperimental adalah satu bentuk percobaan, namun bukan coba-coba, melainkan seniman berusaha memasukkan hal baru ke dalam film demi membuat suatu karya film yang lebih menarik.

Senoaji Julius salah satu sineas Yogyakarta, pernah mengatakan, “film eksperimental bisa dibilang adalah suatu bentuk usaha oleh seniman dengan mencoba memasukkan hal baru yang belum pernah dicoba pada karya-karya sebelumnya demi menghasilkan suatu karya yang inovatif”.

Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri. Secara singkat film eksperimental dianggap sebagai ekspresi sangat pribadi dan personal dalam menggunakan medium film eksperimental bersifat non-komersial.

Hal ini lah yang melatar belakangi terciptanya karya “Llop Mough” karena selain untuk memenuhi tugas akhir menjadi keasikan tersendiri yang dimiliki jenis film ini bagaimana membuat sebuah film animasi eksperimental, terlebih dapat membuka pemikiran para sineas ataupun mahasiswa lain yang sedang menuntut ilmu di bidang perfilman yang hanya berkutat pada sisi teknis atau akademis, bahwa terdapat satu genre di dalam film yang membebaskan *film maker* tersebut berkonsep dengan cara tutur penceritaannya sendiri di sebuah film, sekalipun hal tersebut tidak ada dalam realitas kehidupan. *Film maker* bisa bebas berekspresi dengan didasari oleh pemikiran dan konsep yang kuat. Dalam pembuatannya sebenarnya tidak ada teknik pasti karena film eksperimental mempunyai suatu ciri khas, yaitu tergantung bagaimana si pembuat mengekspresikan pikirannya ke dalam sebuah film. Banyak cara untuk mengungkapkan gagasan, dapat melalui artistiknya, adegannya, pengambilan gambarnya atau bahkan pengambilan suaranya sekalipun. Namun yang patut digaris bawahi adalah, biasanya dalam jenis eksperimental memasukan simbol-simbol yang dibuat untuk menggambarkan pemikiran pembuatnya.

Hal-hal yang sudah dijelaskan tersebut kemudian melatar belakangi lahirnya ide untuk menciptakan film animasi eksperimental ini yang berjudul “Llop Mough” dengan menggunakan teknik penganimasian *rotoscope*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Menciptakan film animasi yang menggabungkan cerita tentang mitos capung bisa menghentikan kebiasaan mengompol dengan imajinasi sehingga menjadi sebuah cerita fiksi.
2. Memproduksi film animasi eksperimental dengan menerapkan teknik animasi *rotoscope* untuk menciptakan film animasi berjudul “Llop Mough”.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penciptaan karya film animasi ini adalah:

1. Menggabungkan pengalaman pribadi tentang mitos capung dan imajinasi menjadi cerita fiksi dalam bentuk film animasi 2D.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi eksperimental dengan menggabungkan *background cat air* dengan animasi 2D digital *rotoscope*.
3. Menciptakan film animasi 2D eksperimental.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi “Llop Mough” ini sebagai berikut:

1. Usia : 13 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Semua
3. Pendidikan : Semua
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Nasional dan Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses pembuatan film animasi, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan proses persiapan sebelum masuk ke dalam proses produksi animasi. Mulai dari penulisan cerita hingga pembuatan *storyboard*. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. *Story*

Proses penulisan cerita dimulai dari proses *brain storming* dimulai dari kata kunci mengompol dan capung, lalu dikembangkan dan dilanjutkan membuat sinopsis cerita tentang seorang karakter bernama Mali yang percaya pada mitos dengan menggunakan capung sebagai cara untuk menghentikan mengompolnya, dilanjut membuat *treatment* cerita sampai naskah lengkap dan jelas yang kemudian menjadi acuan untuk pembuatan *storyboard*.

b. *Research and data*

Dilakukan beberapa riset *research* sederhana seperti bertanya ke beberapa orang mengenai mitos ini baik mengetahui saja atau mengalaminya. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter perempuan dan capung, *background* eksterior rumah, kebun, kolam renang, interior di kamar, warna dan latar musik.

c. *Character design*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu Mali, yang dirancang mulai dari sketsa kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* sebagai panduan dalam proses *animating* selain itu karakter capung menyesuaikan bentuk aslinya dan hanya dibuat sesuai kebutuhan pada proses *animating*.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat dalam dua jenis, yaitu *storyboard panel* yang dikerjakan dengan gambar manual di kertas yang kemudian di-*scan* dan *stillomatic storyboard* yang dikerjakan dengan teknik digital yang kemudian di-*compositing* sesuai durasi yang ditentukan.

e. *Animatic storyboard* (*Storyboard* bergerak)

Merupakan susunan dari gambar *storyboard* yang berurutan namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir untuk menjadi acuan durasi dan proses pembuatan *music scoring* sehingga alur penganimasian sudah bisa terlihat.

2. Produksi

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Mulai dari pembuatan *background* hingga pembuatan *music scoring*. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Live Shoot*

Proses merekam adegan sesuai dengan naskah yang mengacu pada *storyboard* kemudian akan digambar ulang untuk mendapat pergerakan yang pas, tahap ini dikerjakan *outdoor* dan *indoor* sesuai kebutuhan gambar. Untuk alat menggunakan kamera GoPro Hero 4 untuk kebutuhan rekam adegan didalam air.

b. *Offline editing*

Hasil rekam adegan berupa video kemudian dikurasi yang baik dan sesuai sebelum masuk ke tahap *rotoscope* setelah melakukan pertimbangan durasi yang disesuaikan dengan *storyboard* setelah itu dikonversi kedalam bentuk *image-sequence* berformat .jpeg lalu di susun ke dalam folder sesuai dengan keterangan scene dan shot.

c. *Rotoscope*

Tahap *tracing* atau penjiplakan gambar yaitu memasukkan *image-sequence* yang sudah disusun tadi untuk selanjutnya di bisa di *rotoscope* dan di *coloring* menggunakan *software* TVPaint. Proses *rotoscope* dilakukan dengan cara menggambar *layer* baru secara *frame by frame* diatas *layer image-sequence*, gerakannya mengikuti *image-sequence* aslinya dan karakternya dirubah sesuai desain yang sudah dibuat. Jadi tidak semata – mata menjiplak seutuhnya.

d. *Coloring*

Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *rotoscope* selesai, langsung saja di *file* yang sama masih dengan *software* TVPaint. *Coloring* pada film animasi ini

berkonsep sederhana hanya berupa *fill* warna dasar saja yang dilakukan *frame by frame*.

e. *Background*

Dalam pembuatan *background* tahap awal adalah melihat referensi foto asli yang kemudian dibuat sketsanya menggunakan pensil setelah itu dilanjutkan dengan diwarnai secara manual dengan cat air dan pensil warna yang kemudian di *scan* ke komputer.

f. *Sound Effect*

Untuk mengisi *Sound effect* akan mencari *free* di internet sesuai kebutuhan film animasinya.

g. *Music*

Music yang digunakan adalah *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* dan disesuaikan dengan visualnya untuk melengkapi film animasi “Llop Mough” ini.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan tahap proses penyelesaian, proses yang berlangsung setelah tahap produksi selesai. Tahapan pascaproduksi diantaranya:

a. *Compositing*

Proses penggabungan antara animating dengan *background* disesuaikan dengan *storyboard* di atur komposisi dan *framing* nya untuk menciptakan visual yang unik dan menarik ditambah dengan memberikan efek khusus digital, seperti penggunaan efek pengkaburan latar belakang, penyusunan *layer* depan belakang untuk memberikan efek kamera agar memberi kesan paralaks serta pemberian tekstur agar terkesan lebih artistik.

b. *Editing*

Pada tahapan ini adalah proses *audio mixing*, membuat *opening sequence* dan *credit title*, penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan music dan *sound effect* serta menambahkan *optical effect* (*dissolve*, *dip to black*, dsb) sesuai dengan kebutuhan.

c. *Render and Mastering*

Tahap akhir dalam proses pembuatan animasi dengan meng-*exportfile* video dan audio ke dalam bentuk satu *file* film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dimasukkan ke dalam tempat DVD, dan diberi sampul.

d. *Display and Merchandising*

Display karya dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada *merchandising*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

